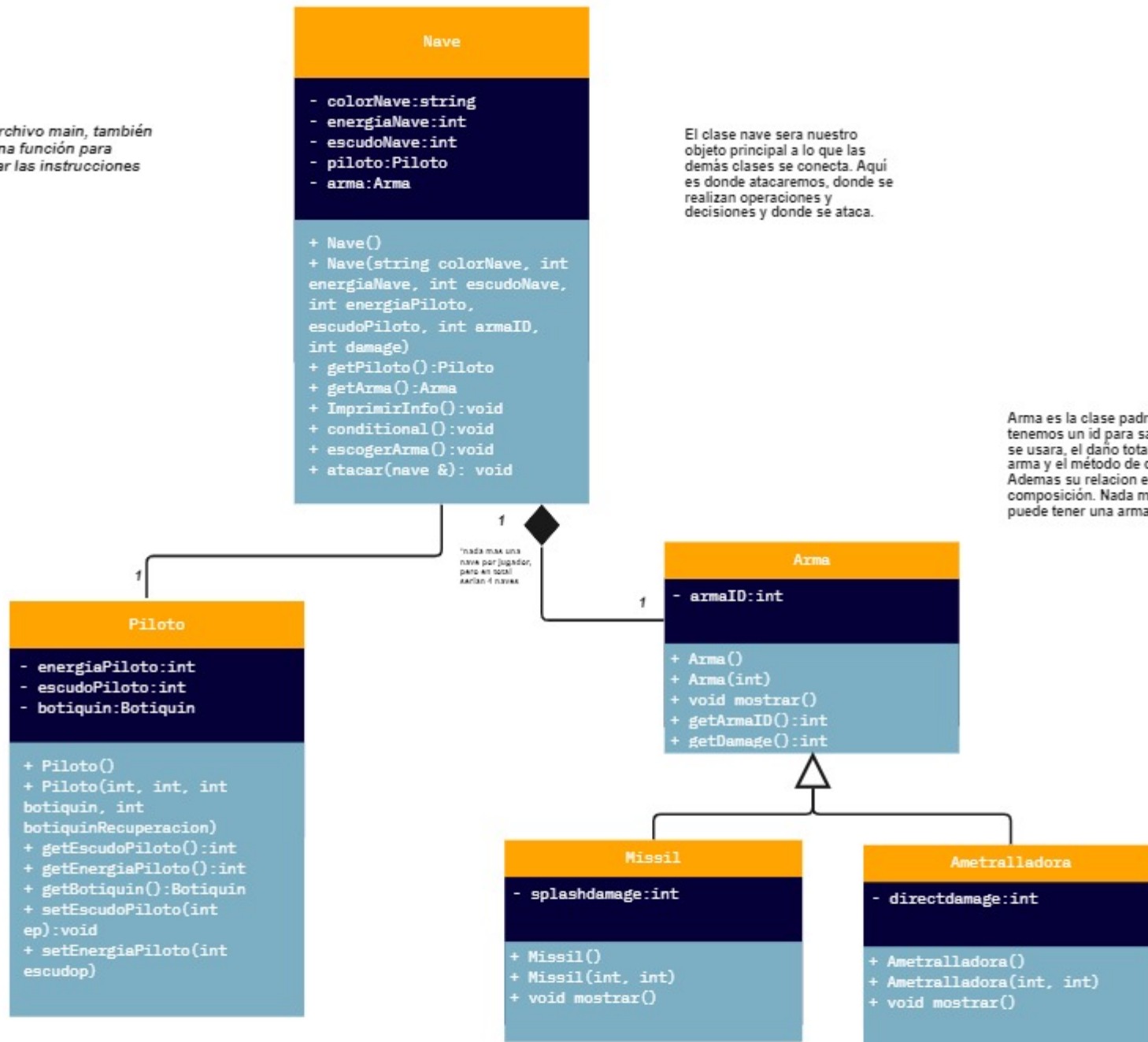


**\*\*nota**  
En nuestro archivo main, también tendremos una función para poder explicar las instrucciones del juego.

Para el piloto nosotros escogeremos el botiquin, usamos getter y setter para poder modificar los datos del piloto. Esta clase es de composición respecto a la nave, ya que si la nave explota el piloto morirá.



El clase nave sera nuestro objeto principal a lo que las demás clases se conecta. Aquí es donde atacaremos, donde se realizan operaciones y decisiones y donde se ataca.

Arma es la clase padre. Solo tenemos un id para saber cual se usara, el daño total de cada arma y el método de disparar. Además su relación es de composición. Nada mas se puede tener una arma a la vez.